

(11)Publication number : 05-204344

(43)Date of publication of application : 13.08.1993

(51)Int.Cl.

G09G 5/00  
G06F 3/14

(21)Application number : 04-196883

(71)Applicant : INTERNATL BUSINESS MACH CORP <IBM>

(22)Date of filing : 23.07.1992

(72)Inventor : BECKER CRAIG H  
PICKOVER CLIFFORD A  
WINARSKI DANIEL J

(30)Priority

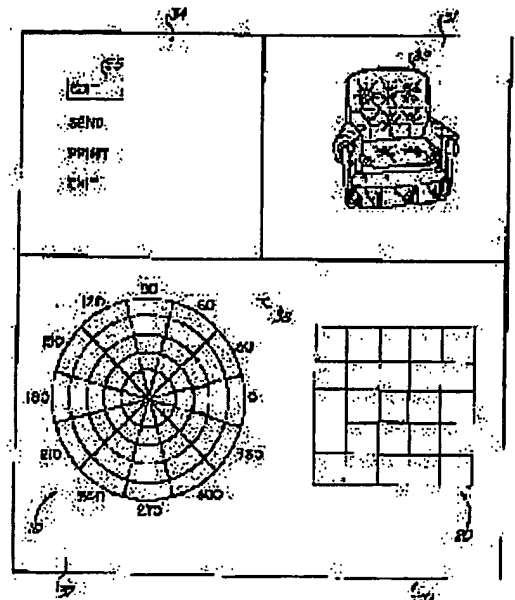
Priority number : 91 760679 Priority date : 16.09.1991 Priority country : US

# (54) INFORMATION PROCESSING SYSTEM USING MANY ACTION ICONS

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide a single icon with which actions to be executed can be selected.

CONSTITUTION: The icon is shaped like a dart board 10 or checkerboard 20. The dart board icon 10 represents 1st actions to be executed at radial positions of a cursor 38 positioned in this icon and 2nd actions to be executed in angular positions of the cursor. The checkerboard icon 20 represents 1st actions at horizontal positions of the cursor 38 positioned in the icon and 2nd actions at vertical positions.



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-204344

(43)公開日 平成5年(1993)8月13日

(51)Int.Cl.<sup>5</sup>

G 0 9 G 5/00

G 0 6 F 3/14

識別記号

A 8121-5G

3 7 0 A 7165-5B

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 有 請求項の数11(全 11 頁)

(21)出願番号 特願平4-196883

(22)出願日 平成4年(1992)7月23日

(31)優先権主張番号 7 6 0 6 7 9

(32)優先日 1991年9月16日

(33)優先権主張国 米国 (U S)

(71)出願人 390009531

インターナショナル・ビジネス・マシー  
ズ・コーポレーション

INTERNATIONAL BUSIN  
ESS MASCHINES CORPO  
RATION

アメリカ合衆国10504、ニューヨーク州  
アーモンク (番地なし)

(72)発明者 クレイグ・ヘンリー・ベッカー

アメリカ合衆国78759、テキサス州 オー  
スチン、グレート・ヒルズ・トレイル  
9215番地、ナンバー309

(74)代理人 弁理士 頓宮 幸一 (外3名)

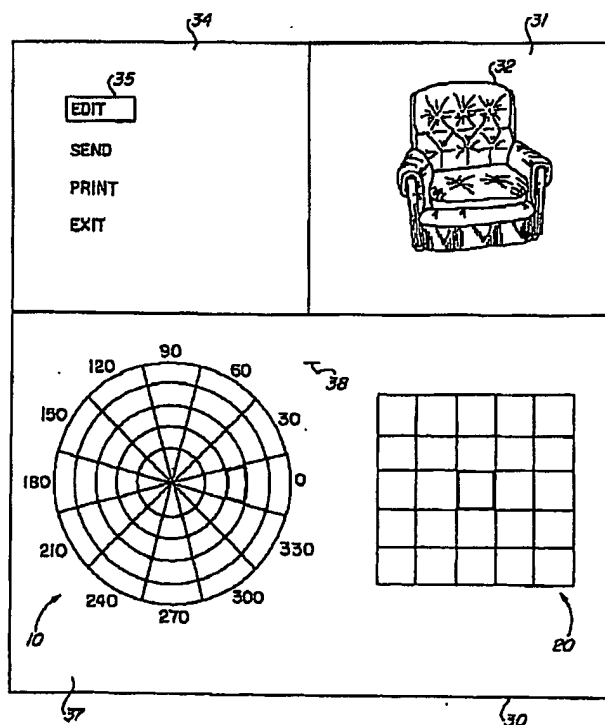
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 多数アクション・アイコン

(57)【要約】

【目的】 実行すべき複数のアクションを選択できる単一のアイコンを提供すること。

【構成】 アイコンをダーツボード10またはチェッカーボード20のような形態にする。ダーツボード・アイコン10では、このアイコン内に位置決めするカーソル38の半径方向位置で実行すべき第1のアクションを表し、カーソルの角度位置で実行すべき第2のアクションを表すようにする。チェッカーボード・アイコン20では、このアイコン内に位置決めするカーソル38の水平方向位置で第1のアクションを、そしてその垂直方向位置で第2のアクションを表す。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】情報処理システムであって、

- a) 表示装置と、
- b) 前記表示装置に結合してあり、前記表示装置に1つのアイコン及び1つのカーソルを描くための描画及び実行手段であって、前記アイコンが、複数のアクションを表し、またそのアイコン中に複数のカーソル位置を備えており、前記アイコン内の各カーソル位置が、複数のアクションの中の第1のアクション及び第2のアクションを表すようにし、更に前記アイコン内のカーソル位置が表す前記第1及び第2のアクションを実行する前記の描画及び実行手段と、及び
- c) 前記表示装置と前記描画及び実行手段とに結合してあり、ユーザに前記カーソルを前記アイコン内の前記複数のカーソル位置の1つに移動させることができるようにする手段と、からなること、を特徴とする情報処理システム。

【請求項2】請求項1に記載の情報処理システムにおいて、前記アイコンはダーツボードであること、を特徴とする情報処理システム。

【請求項3】請求項2に記載の情報処理システムにおいて、前記ダーツボード内の前記カーソルの半径方向位置は、第1のアクションを表し、一方前記ダーツボード内の前記カーソルの角度位置は、第2のアクションを表すこと、を特徴とする情報処理システム。

【請求項4】請求項1に記載の情報処理システムにおいて、前記アイコンはチェッカーボードであること、を特徴とする情報処理システム。

【請求項5】請求項4に記載の情報処理システムにおいて、前記チェッカーボード内の前記カーソルの水平方向位置は、第1のアクションを表し、一方前記チェッカーボード内の前記カーソルの垂直方向位置は、第2のアクションを表すこと、を特徴とする情報処理システム。

【請求項6】画像処理システムであって、

- a) 表示装置と、
- b) 前記表示装置に結合してあり、前記表示装置上に1つのアイコン及び1つのカーソルを描画する描画及び実行手段であって、前記アイコンが、画像を処理するための複数のアクションを表し、またそのアイコンに複数のカーソル位置を備えており、前記アイコン内の各カーソル位置が、複数のアクションの中の第1のアクション及び第2のアクションを表し、更に前記アイコン内のカーソル位置が表す前記第1及び第2のアクションを実行する前記の描画及び実行手段と、及び
- c) 前記表示装置と前記描画及び実行手段とに結合してあり、ユーザに前記カーソルを前記アイコン内の前記複数のカーソル位置の1つに移動させることができるようにする手段と、からなること、を特徴とする画像処理システム。

【請求項7】請求項6に記載の画像処理システムにおい

て、前記第1のアクションは、前記画像のスケールの変更であり、一方前記第2のアクションは、前記画像の回転の変更であること、を特徴とする画像処理システム。

【請求項8】請求項6に記載の画像処理システムにおいて、前記アイコンはダーツボードであること、を特徴とする画像処理システム。

【請求項9】請求項6に記載の画像処理システムにおいて、前記第1のアクションは、前記画像の色の変更であり、一方前記第2のアクションは、前記画像の輝度の変更であること、を特徴とする画像処理システム。

【請求項10】請求項6に記載の画像処理システムにおいて、前記アイコンはダーツボードであること、を特徴とする画像処理システム。

【請求項11】情報処理システムにおいて複数のアクションを実行する方法であって、前記情報処理システムが、ユーザにカーソルを表示装置上の複数の位置に移動させることができるようにする手段を備えており、前記方法が、

- a) 前記表示装置上に1つのアイコンと1つのカーソルとを描画するステップであって、前記アイコンがその中に複数のカーソル位置を備えている、ステップと、
- b) 前記アイコン内での前記カーソルの1つの位置を検出するステップと、
- c) 前記カーソル位置の第1の特徴を、前記複数のアクションの中の第1のアクションに変換するステップと、
- d) 前記カーソル位置の第2の特徴を、前記複数のアクションの中の第2のアクションに変換するステップと、及び
- e) 前記第1及び第2のアクションを実行するステップと、の機械実行式のステップからなる方法。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、スクリーン正面（front-of-screen）のアプリケーションにおいて用いて、実行すべき複数のアクションを選択できるようにするためのアイコンに関するものである。更に特定すれば、アイコン内でのカーソルの位置を、その選択したアクションを表すのに使用するものである。

## 【0002】

【従来の技術】典型的には、情報処理システムは、ユーザにある情報を入力するよう促すため、陰極線管（CRT）またはこれに類似の装置のような表示装置を備えている。このようなスクリーン正面のアプリケーションでは、いくつかのユーザ・インターフェースのいずれかを用いることができる。キーボード、マウス、ジョイスティック、トラックボール等は、情報を入力するために、表示装置上にてカーソルを位置決めするのによく利用するものである。そして、そのカーソルは、表示装置上でのその位置により、システムが行うアクションを表すよ

うになっている。従って、ユーザは、所望のアクションを選択するため、カーソルを位置決めする。そして、そのカーソル位置をエンターしたとき、システムはその所望のアクションを行うようになっている。

【0003】スクリーン正面アプリケーションを実用的にするために、通常、いずれかの特定のアクションを選択するためのカーソルをどこに位置決めするかについて、ユーザに指示を行って促すようにしている。あるアプリケーションでは、選択すべきアクションの英数字による記述、即ちその概要を用いて、ユーザを促す。そして、ユーザは、それに関連した英数字の近傍にカーソルを位置決めすることによって、1つの所望のアクションを選択する。あいにく、限られた量の英数字でユーザに対し各アクションを表すのは、多くの場合難しいことである。

【0004】スクリーン正面アプリケーションをユーザに使いやすくするため、英数字をアイコンに置き換えるようにすることができる。アップル・コンピュータ・インコーポレーテッド (Apple Computer Incorporated) 製造のコンピュータのユーザ・インターフェースが多く、20のアイコンを備えていることは、よく知られていることである。尚、本文で使用する限りでは、アイコンとは、非英数字の画像のことである。その画像は単に、実行すべきアクションの1つの図式表現に過ぎない。ある特定のアクションを表すのに利用する画像として、そのようなアクションとの関連が自然である画像を通常選んでいる。例えば、ごみ箱の画像により、削除機能を表すようにすることができる。

【0005】しかしながら、ユーザが利用可能なオプションの数が増加するにつれて、そのようなオプション全てをアイコンとして、1つの表示スクリーン上に表すのはより困難になってくる。このような問題には2つの解決法が知られている。最初の解決法は、アクションを表す各個々のアイコンの大きさを縮小し、これによって1つの表示に収まるそのようなアイコンの数を増やせるようにすることである。2番目の解決法は、複数のそれらアイコンを一連の表示すべきスクリーンへと分割することである。即ち、ユーザに、表示装置の第1のスクリーンに示されたN個のアイコンから選択を行わせる。そして、この第1のスクリーン上のN番目のアイコンで、第2のアイコン・スクリーンを表すようにする。ユーザが、第1スクリーン内の最初のN-1個のアイコンで表されているアクションのいずれも所望しない場合、このN番目のアイコンを選択させる。この時、システムは、第2のアイコン・スクリーンを表示し、そしてそこから、ユーザが選択を行えるようにする。この第2スクリーンには、ユーザが必要とするなら、第1アイコン・スクリーンに戻るためのアイコンを含ませるようにする。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 上述の解決法は両方と

も、ユーザ・インターフェースにおいて必要な数のアイコンを受入れる、というものである。この両解決法は、アイコンの数が増すのを許し、また更に、表示スクリーンを散乱させるため或いは表示スクリーンの追加を必要とするため、ユーザにとってのユーザ・インターフェースの使いやすさを損う傾向にある。更に、多数のアクションを選択するような場合、ユーザは、実行すべき各々のアクションに対して、別個にアイコンの選択をエンターしなくてはならない。このように、これまで認識していなかった問題は、必要なアイコンの数を実際にどのようにして減少させるかということである。

【0007】上述に鑑み、本発明の主要な目的は、情報処理システムにおいて実行すべきアクションの選択について改善を行うことである。

【0008】本発明の別の目的は、スクリーン正面アプリケーションにおいて、アクションの選択を簡素化することである。

【0009】本発明の更に別の目的は、画像処理システムに改善を行うことである。

【0010】

【課題を解決するための手段】 本発明の上記の目的並びにその他の目的は、実行すべき複数のアクションの選択にただ1つのアイコンを使用することで、実現することができる。複数のアクションのその選択は、そのアイコン内でカーソルを位置決めすることによって行う。好適実施例では、このアイコンは、ダーツボードであり、そしてカーソルの半径方向の位置で実行すべき第1のアクションを表し、またそのカーソルの角度位置で実行すべき第2のアクションを表すようにする。即ち、これらのアイコンとカーソルとを、表示させる。そして、ユーザに、カーソルをそのアイコン内で位置決めさせる。次に、そのカーソル位置を感知して、これを第1及び第2のアクションに変換し、そしてこれらのアクションを実行するようにする。

【0011】本発明の上述及びその他の目的、特徴、及び利点について、添付図面に例示した以下の本発明の好適実施例のより詳細な説明により、明らかにする。

【0012】

【実施例】 次に、詳細に図面を参照するが、種々の図において、同じ参照番号は同じ機能及び構成要素を指すものとする。また、ここでは、本発明を、画像処理システムにおいて具体化したものとして、説明する。このシステムは、入力装置、出力装置、プロセッサ、及び記憶装置を備えている。好適実施例では、この画像処理システムは、IBM IMAGE PLUS 画像処理システムである。画像処理システムに関するここに記述する以上の詳細は、本発明とは関連がなく、また当該技術では周知のものである。

【0013】 入力装置は、1つまたはそれ以上のコード化入力手段1と、1つまたはそれ以上の非コード化入力

手段2とを備えている。コード化入力手段には、キーボード、マウス、ジョイスティック、トラックボール、及びコード化したデータをシステムに入力するためのその他の構成要素が含まれる。また、非コード化入力手段2には、光学式スキャナ、医療用撮像装置、及び非コード化画像データを入力するためのその他の構成要素が含まれる。

【0014】出力装置には、1台またはそれ以上の表示装置3、及び1台またはそれ以上のプリンタ4が含まれる。表示装置3は、陰極線管あるいはその他のスクリーン正面装置が可能であり、ユーザに視覚情報を提供するのに用いるスクリーンを備えている。そのような視覚情報には、画像それ自体、またはその画像を操作する指示が含まれる。プリンタ4は、紙またはその他の媒体上に永久的な画像を作成するのに用いる。

【0015】1つまたはそれ以上のプロセッサ5は、既に述べたように、システムへのデータ入力を操作し、またデータをシステムから出力させる。これらの各プロセッサ5は、システムの入力装置及び出力装置に結合しており、また相互の通信のために各プロセッサ間で互いに結合することもできる。例えば、各プロセッサ5は、メインフレームまたはパーソナルコンピュータのネットワークとすることもできる。記憶装置6は、画像データ、画像を作成及び操作するためにプロセッサ5が用いる命令、及びシステムの他の構成要素とインターフェースするためにプロセッサ5が用いる命令、を含むデータを保持するのに用いるものである。

【0016】記憶装置6は、各プロセッサ5と関連する主メモリ、及び周辺記憶装置とから成るものである。その周辺記憶装置は、磁気ディスク・ドライブ、光ディスク・ドライブ、テープ・ドライブのいずれかあるいはそれらを任意に組合せたものである。これらの周辺記憶装置は、1つまたはそれ以上の自動化記憶ライブラリにおいて具体化することもできる。この自動化記憶ライブラリは、磁気テープ、磁気ディスク、または光ディスクのような取り外し可能なデータ記憶媒体を保持するための複数のセルまたはスロット、ロボット式ピッカー (robotic picker) 機構、及び1つ以上の周辺記憶装置を備えている。各データ記憶媒体は、そのピッカーでより容易に取扱えるようにするため、カセット或いはカートリッジのハウジングに収容してもよい。ピッカーは、コマンド時に動作して、人手を借りずに、記憶セルと周辺記憶装置との間でデータ記憶媒体を転送するものである。

【0017】次に、図2を参照して、実行すべき複数のアクションを選択するための好適なアイコンについて説明する。このアイコンは、伝統的なダーツボード10である。このアイコンは、1組の同心円11を用いて、異なる半径方向位置を有するリングに分割する。また、半径の1組の線12を用いて、アイコンを異なる角度位置を有するくさび形部分に分割する。この円及び半径線

は、実用的な任意の数だけ使用することができる。図面に示してあるように、円11及び半径線12は、ダーツボード10を60の別個の領域13に分割している。各領域13の半径により、実行すべき第1のアクションを表し、そして各領域13の角度位置で、実行すべき第2のアクションを表す。

【0018】次に、図3を参照して、実行すべき複数のアクションを選択するための別のアイコンについて説明する。このアイコンは、伝統的なチェッカーボード20である。このアイコンは、1組の垂直線21を用いて、異なった水平方向位置を有するストライプに分割する。また、1組の水平線22を用いて、アイコンを区別できる垂直方向位置を有するストライプに分割する。垂直線21及び水平線22は、実用的な任意の数だけ使用することができる。図に示すように、垂直線21及び水平線22は、チェッカーボード20を25個の別個の領域23に分割している。各領域23の水平方向位置で、実行すべき第1のアクションを表し、一方各領域23の垂直方向位置で、実行すべき第2のアクションを表す。

【0019】次に、図4を参照して、図2-3のアイコンを利用した表示スクリーン30について説明する。このスクリーン30は、3つの領域に分割してある。最初の領域は、画像領域31である。画像領域31は、単に画像32を表示するものである。図では、画像32は、椅子の見取図である。2番目の領域は、英数字領域34である。この英数字領域34は、ユーザのためのオプションを表示するものである。ユーザは、キーボードを用いてオプションの名称をコマンドライン (図示せず) にエンターすることによって、タッチスクリーン入力によって、カーソルをそのオプション上に位置決めしそしてマウスまたはジョイスティックでそのオプションをエンターすることによって、等でオプションを選択することができる。この図4では、強調表示した表示で示してあるように、EDITオプション35を選択している。

【0020】3番目の領域は、アイコン領域37である。このアイコン領域37は、実行すべきアクションをユーザが選択できるようにするためのアイコンを表示している。図示のように、ダーツボード10及びチェッカーボード20を同時に表示してある。ユーザには、1つのアイコンの領域内に表示カーソル38を位置決めさせて、実行すべきアクションを選択させる。図示のように、カーソル38は、ダーツボード10及びチェッカーボード20の境界外に配置してあるが、キーボード、マウス、ジョイスティック、トラックボールまたはこれに類似の入力装置を用いて、再位置決めすることができる。そして、その再位置決めしたカーソルの位置をエンターしたとき、そのカーソル位置を、プロセッサが2つのアクションに変換する。次に、プロセッサは、それらアクションを実行することになる。

【0021】本好適実施例では、ダーツボード・アイコ

ン10は、画像32のスケーリング及び回転に用いる。この場合、ダーツボード10内の半径方向位置で、画像32のスケールを表す。最も内側のリングは、画像32のスケールの大きな減少に関連させ（即ち、大きさの減少）、最内側から次のリングは、スケールの小さな減少に関連させ、中央のリングはスケールの無変化に関連させ、最も外側から次のリングは、スケールの小さな増加（即ち、拡大）に関連させ、そして最も外側のリングは、スケールの大きな増加に関連させる。同様に、ダーツボード10内の角度位置で、画像32の回転を表す。この半径方向位置及び角度位置をそのように用いるのは、それらからスケール及び回転に連想することが容易でしかも自然であるからである。例えば、ダーツボード内のカーソルの角度位置を画像32の所望の回転量に関連付けることは、ユーザにとっては容易なことである。また、ダーツボード10をそれら2つの可能なアクションの1つのみを選択するのに用いることもできる。1つのみのアクションを選択する場合、ユーザに、残りの可能なアクションに対してカーソルを中立に位置決めさせるようにする。例えば、スケールを変えずに画像32を回転させるには、ユーザに、カーソルを中央のリング内で位置決めさせればよい。

【0022】また、本好適実施例では、チェッカーボード・アイコン20を用いて、画像32のカラーリング及び輝度調整を行う。即ち、チェッカーボード20内の水平方向位置で、画像32の色を表す。このとき、最も左側の垂直ストライプは、画像32の第1の色に関連させ、最も左側から次の垂直ストライプで第2の色を表し、中央のストライプを第3の色に関連させ、そして最も右側から次のストライプを第4の色に関連させ、そして最も右側のストライプを第5の色に関連させる。同様に、チェッカーボード20内の垂直方向位置で、画像32の輝度を表す。

【0023】画像32の操作において、いくつかの方法でユーザを手助けすることができる。まず、各アイコンには、それが表すアクションを示すようラベル付けすることができる。これは、もし空間が許せば、図面のダーツボード10周囲に示したもののよう、英数字を用いて画像32の所望の回転を識別することにより、実現できる。また、アイコンに色や輝度を用いてラベル付けすることもできる。例えば、チェッカーボード20の各垂直ストライプを、それに関連する色で表示するようにすることができ、更にチェッカーボード20の各水平ストライプを、それに関連する輝度にて表示することができ、これによって、25の別個の正方形からなる格子を作成できる。また、アイコンの1つの領域を強調表示して、画像32の以前のまたは現在の状態を示すこともできる。例えば、ダーツボード10及びチェッカーボード20内の領域を、それらの境界線を図面では太くすることによって、強調表示してある。その他のヒューマン・

ファクタ上の考慮は、ダーツボード10の単位円（1のスケール座標）を強調表示することであろう。

【0024】図に示すように、EDITオプションを選択すると、結果としてアイコン10及び20を表示することになる。ユーザが他のオプションを選択すれば、アイコン領域37内に他のアイコンの表示を促すことになろう。例えば、SENDオプションを選択すれば、送る画像をアドレスするのに用いるアイコンを表示するという結果になるはずである。これらのアイコンには、実行すべき多数のアクションを選択するのに用いるダーツボード10及びチェッカーボード20を含ませたり、また1つ或いは多数のアクションを選択するための他のアイコンを含ませたりすることができる。別の実施例では、スクリーン30を変えることもできる。また、異なる数のオプション及びアイコンを、いかなる時にでも表示するようにすることができる。スクリーン30の各領域に割り当てた部分を、再構成することもできる。また、スクリーン30を2つの異なるスクリーンに分割することもできる。例えば、第1のスクリーンで、オプションをリストにして示すようにすることができる。このとき、ユーザがオプションを選択すると、結果として画像及びアイコンを含んだ第2のスクリーンを表示することになる。これらの変更は、本発明には関連がないので、ここではこれ以上説明しない。

#### 【0025】動作方法

次に図5-図7を参照して、ダーツボード・アイコン10を用いるための方法について説明する。この方法は、ステップ40で開始する。ステップ41にて、必要なデータを記憶装置から再呼び出して、システムを初期化する。ステップ42で、画像領域31と英数字領域34を、図4のように表示する。ステップ43で、ユーザが選択するオプションに従って、本方法は分岐する。ユーザがEDIT以外のものを選択した場合、本方法は、そのような他のオプションへ分岐する。ユーザがEDITオプションを選択した場合、本方法はステップ44に進んで、アイコン領域37にダーツボード・アイコン10とチェッカーボード・アイコン20を表示する。これらのアイコンは、図4に示すように強調表示して、画像32に対する現在（ $i-1$ ）のアイコン領域を示す。ステップ45で、本方法は、ユーザによるダーツボード10の選択に従って分岐を行う。

【0026】ユーザがダーツボード・アイコン10を選択した場合、本方法は、ステップ50に分岐する。ステップ51で、本方法は再び分岐を行う。ユーザがある時間 $t$ 以内にダーツボード10上で2回エントリを行った場合、ユーザが画像32の以前のスケール及び回転を再呼び出ししたいとの指示であると見做す。そして、ステップ57で、画像32に対して以前に選択した（ $i-2$ ）のスケール座標 $R$ と回転座標 $THE TA$ を再呼び出しし、そしてこの（ $i-2$ ）アイコン領域を反映するよ

10

20

30

40

50

うに強調表示を調節する。ユーザが時間  $t$  以内にダツ  
 ード10に対して1回のエントリしか行わなかった場  
 合、本方法は、ステップ51からステップ52に進む。  
 ステップ52で、そのエンターされたカーソル座標  $x$   
 (i) 及び  $y$  (i) を読み込み、そして強調表示を調節  
 してそのような (i) アイコン領域を反映させるよう  
 にする。それらカーソル座標は、(0, 0) 点をダツ  
 ード10の中心とした矩形座標である。次に、ステッ  
 プ53にて、図に示す式を用いて、そのカーソル座標を新  
 たなスケール座標  $R$  (i) に変換する。エンターされた  
 そのカーソル位置に従って、本方法は、ステップ54で\*

$$\begin{vmatrix} X(i) \\ Y(i) \end{vmatrix} = R(i) * \begin{vmatrix} \cos(\text{THETA}(i)) & \sin(\text{THETA}(i)) \\ -\sin(\text{THETA}(i)) & \cos(\text{THETA}(i)) \end{vmatrix} * \begin{vmatrix} X(i-1) \\ Y(i-1) \end{vmatrix}$$

ここで、 $X$  (i) と  $Y$  (i) は、画像の画素の新たな座  
 標であり、また「\*」は乗算動作を表す。 $R$  (i) 及び  
 $\text{THETA}$  (i) は、ステップ59で記憶し、そして本  
 方法は、ステップ60で新たな画像を表示するためにス  
 テップ42に戻る。

【0028】また、ステップ45で、もしユーザがダツ  
 ード・アイコン10を選択しなかった場合には、本  
 方法は、続いてステップ46に進む。ステップ46で  
 は、ユーザによるチェッカーボード20の選択に従って  
 分岐を行う。ユーザがチェッカーボード20を選択した  
 なら、本方法はステップ70に分岐する。ステップ71  
 -77の流れは、ステップ51-60の流れと同様であ  
 る。ステップ71、72及び74は、ステップ51、5  
 2及び57と類似している。ステップ73は、便宜上簡  
 略化しているが、ステップ53-56と類似している。  
 ステップ75-77はステップ58-60と類似してい  
 る。ステップ71-77で用いる計算は、示してはいな  
 いが、当該技術では公知のものである。ステップ46  
 で、ユーザがチェッカーボード20を選択しなかった場  
 合、本方法は43に戻る。ユーザがアイコン10及び2  
 0の外側のカーソル位置をエンターしたとき、それは入  
 力エラー或いは異なるオプションを選択するために戻り  
 たがっていると見做す。英数字領域34からSEND、  
 PRINT及びその他のオプションを選択した場合も、  
 ステップ43に戻るが、EXITオプションは例外で、  
 これは、本ルーチンを全て終了させるものである。

\*分岐を行う。 $x$  (i) が0より小さい場合、ステップ5  
 5で、図に示す式を用いて、そのカーソル座標を新たな  
 回転座標  $\text{THATA}$  (i) に変換する。逆に、 $x$  (i)  
 が0より大きい場合、ステップ56で図に示す式を用い  
 て、そのカーソル座標を新たな回転座標  $\text{THATA}$   
 (i) に変換する。ステップ58では、画像32の画像  
 データ ( $X, Y$ ) のスケーリングと回転を行う。これ  
 は、次の式を用いて実現する。

【0027】

【数1】

【0029】以上、本発明についてその好適実施例で説  
 明してきたが、本発明の精神、範囲及び教示事項から逸  
 脱せずに、細部において種々の変更を行えることは、当  
 業者であれば理解できるはずである。例えば、別の実施  
 例では、図に示したものの以外のアイコンを用いて、実行  
 すべき同一の幾つかのアクションを選択するようにする  
 ことができる。また、ここに記載したアクションだけで  
 はなく、実行すべきいかなるアクションを選択するの  
 にも、上記アイコンを用いることができる。加えて、これ  
 らのアイコンを、どのようなスクリーン正面アプリケー  
 ションにも用いることができる。

【0030】最後に、この多数アクション・アイコンを  
 用いて、3次元グラフィックスを操作することもでき  
 る。ユーザには、各アイコンを  $X$ - $Y$  平面、 $Y$ - $Z$  平  
 面、及び  $X$ - $Z$  平面間で切り換えられるようにするこ  
 とができる。例えば、3つのダツボード・アイコンを、  
 立体の3つの可視面上にそれぞれ表示することができ  
 る。切り換えによって、その立体を回転させて、立体の  
 所望の面をアクティブなダツボードとして前面にもつ  
 てくるようにできる。このような構成は、特に、材料科  
 学(分子や結晶等)、地球地質学、コンピュータ・グラ  
 フィックス、ロボット式アーム制御、及び映画の特殊効  
 果に関連する画像の操作に有用である。このような構成  
 に必要な式は、次の通りである。

【0031】

【数2】

$$\begin{aligned}
 & \begin{vmatrix} X(i) \\ Y(i) \\ Z(i) \end{vmatrix}^{11} = R(i) * \begin{vmatrix} \cos(TH_{xy}(i)) & \sin(TH_{xy}(i)) & 0 \\ -\sin(TH_{xy}(i)) & \cos(TH_{xy}(i)) & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{vmatrix}^{12} \\
 & * \begin{vmatrix} \cos(TH_{xz}(i)) & 0 & \sin(TH_{xz}(i)) \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin(TH_{xz}(i)) & 0 & \cos(TH_{xz}(i)) \end{vmatrix} \\
 & * \begin{vmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos(TH_{yz}(i)) & \sin(TH_{yz}(i)) \\ 0 & -\sin(TH_{yz}(i)) & \cos(TH_{yz}(i)) \end{vmatrix} * \begin{vmatrix} X(i-1) \\ Y(i-1) \\ Z(i-1) \end{vmatrix}
 \end{aligned}$$

ここで、 $TH_{xy}$ は $xy$ 平面における $THETA$ を表し、 $TH_{xz}$ は $xz$ 平面における $THETA$ 、そして $TH_{yz}$ は $yz$ 平面における $THETA$ 、そして $(X, Y, Z)$ は個々の画素を表す。

【0032】

【発明の効果】以上に述べた本発明によれば、複数のアクションの選択を簡素化することができる。また、必要なアイコンの数を減らすこともできる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を用いた画像処理システムの概略ブロック図。

【図2】本発明のダーツボード・アイコンの例を示す図。

【図3】本発明のチェッカーボード・アイコンの例を示す図。

【図4】図2、図3のアイコンを含む表示スクリーンの\*

\*例を示す図。

【図5】図1のシステムにおいて実行すべき複数のアクションをユーザに選択させる方法のフローチャート。

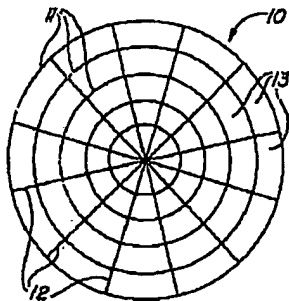
20 【図6】図5のフローチャートに論理的に接続するフローチャート。

【図7】図5のフローチャートに論理的に接続するフローチャート。

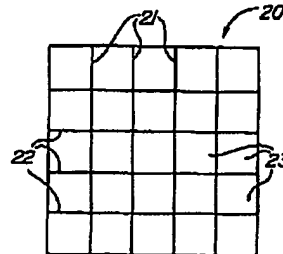
【符号の説明】

- 1... コード化入力手段
- 2... 非コード化入力手段
- 3... 表示装置
- 4... プリンタ
- 5... プロセッサ
- 6... 記憶装置
- 10... ダーツボード・アイコン
- 20... チェッカーボード・アイコン

【図2】

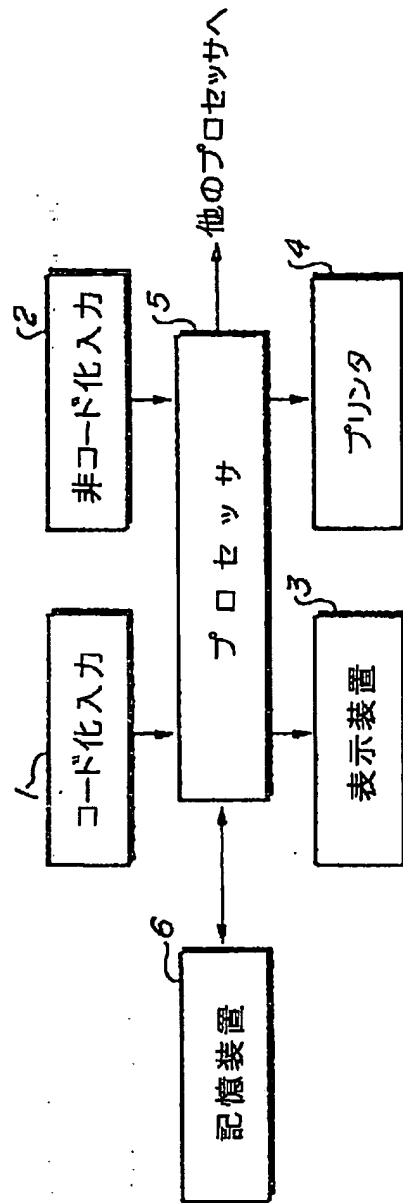


【図3】

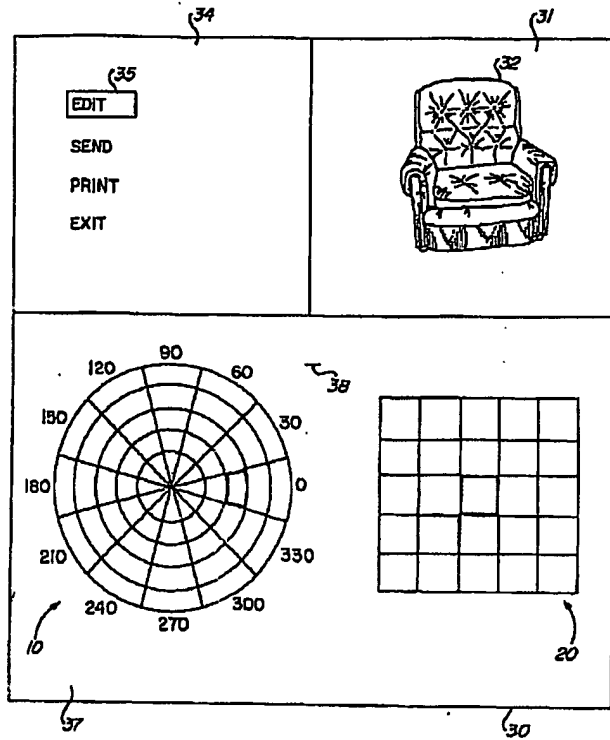




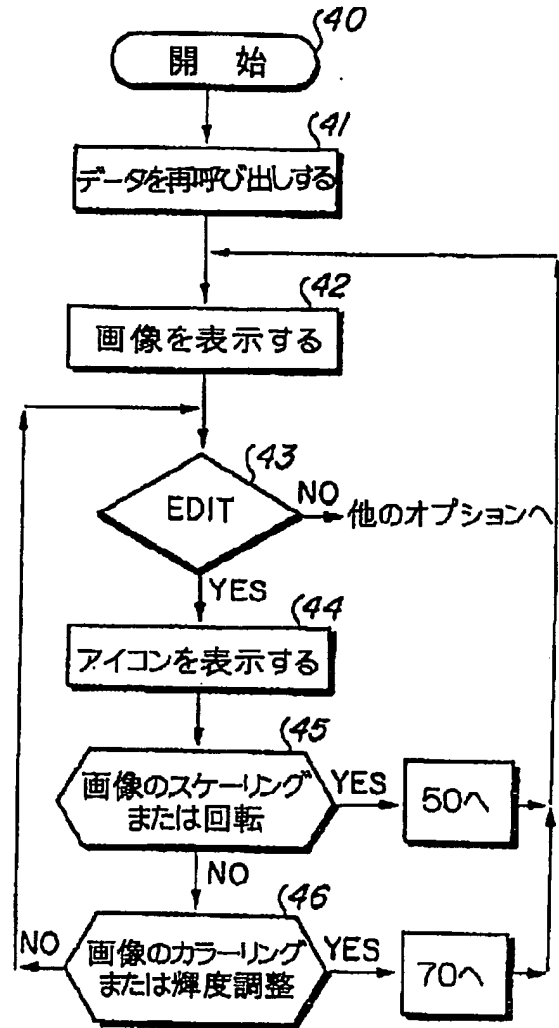
【図1】



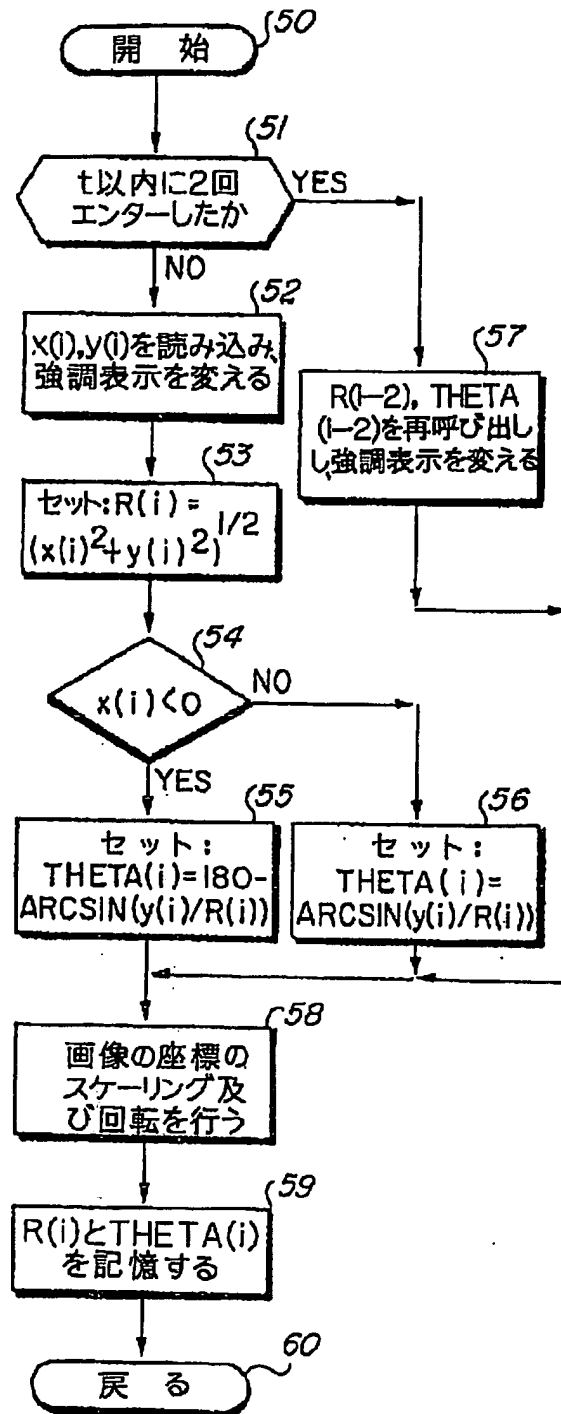
【図4】



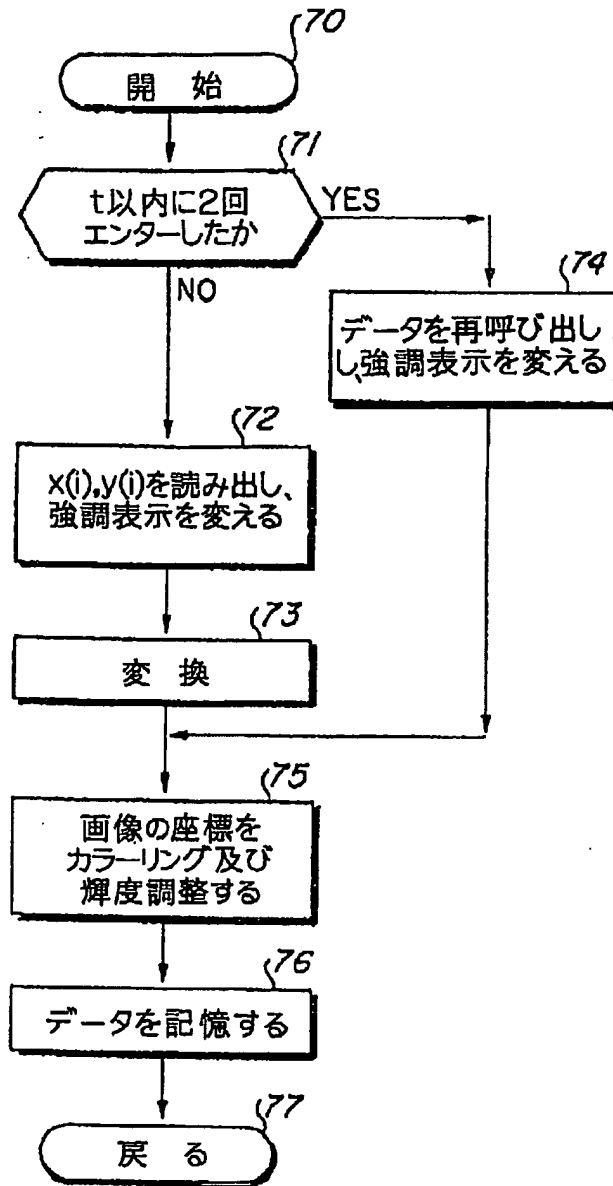
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(72)発明者 クリフォード・アラン・ピッコヴァー  
アメリカ合衆国10598、ニューヨーク州  
ヨークタウン・ハイツ、ヨークシャー・レ  
ーン 37番地

(72)発明者 ダニエル・ジェームズ・ウィナースキ  
アメリカ合衆国85710、アリゾナ州 トウ  
ーソン、サウス・ウッドストック・ドライ  
ブ 647番地

**1 MULTIPLE ACTION ICON**

発明者: BECKER CRAIG H [US] ; PICKOVER  
CLIFFORD A [US] (+1)  
EC: G06F3/048A1H; G06F3/048A2  
公報情報: CA2069118 (A1) — 1993-03-17

出願人 IBM [US]

IPC: G06F3/14; G06F3/023; G06F3/033; (+9)

**2 Multiple action icon.**

発明者: BECKER CRAIG HENRY [US] ;  
PICKOVER CLIFFORD ALAN [US] (+1)  
EC: G06F3/048A1H; G06F3/048A2  
公報情報: EP0533424 (A1) — 1993-03-24

出願人 IBM [US]

IPC: G06F3/14; G06F3/023; G06F3/033; (+9)

**3 MULTIPLE ACTION ICON**

発明者: KUREIGU HENRII BETSUKAA ;  
KURIFUODOO ARAN PITSUKOBUEA (+1)  
EC: G06F3/048A1H; G06F3/048A2  
公報情報: JP5204344 (A) — 1993-08-13

出願人 IBM

IPC: G06F3/14; G06F3/023; G06F3/033; (+9)